

Fahnenkampf mit Charlie

# BATTLEFIELD VIETNAM

Wir waren mit neuen Soldaten-Klassen und mobilen Einstiegspunkten im Urwald-LAN unterwegs. Lesen Sie zudem, wie gut sich der Nachfolger von Battlefield 1942 gegen die Konkurrenz schlägt.

**D**ie schwersten Kämpfe im Vietnam-Konflikt (es gab nie eine Kriegserklärung) fanden zwischen 1968 und 1972 statt. Im Nachfolger des Taktik-Shooters **Battlefield 1942** balgen sich erneut Amerikaner und Vietnamesen – aber um Flaggenpunkte in strategisch wichtigen Regionen. Sieger ist, wer die meisten Fahnen erobert. Keine Zivilisten kommen zu Schaden, die Kämpfe bleiben stets fair aus-

balanciert. Auf dieses simple Prinzip reduzieren Digital Illusions, die kanadischen Entwickler von **Battlefield Vietnam**, einen der brutalsten Konflikte des 20. Jahrhunderts. Das Ergebnis sind noch taktischere und rasantere Gefechte als im beliebten Vorgänger. Wir spielten Probe.

## Halb-Dschungel

Die Landschaften im Spiel entsprechen nicht ganz dem Bild,

das man aus Reiseführern oder Anti-Kriegsfilmen der 80er-Jahre (**Platoon**) kennt. Vietnam sieht in **Battlefield Vietnam** so aus: Auf den meisten Karten gibt es breite Straßen, die sich leicht befahren lassen. Außerdem weite Flächen, die allenfalls mit hohem Gras überwuchert sind – kein Vergleich zum Dschungeldickicht in **Vietcong**. Deutlich seltener stapfen die Soldaten durch Buschwerk oder

waten knietief in Reisfeldern. Die Entwickler wollten eine Balance zwischen Realität und Spielbarkeit finden. Schließlich brauchen dicke Panzer Platz zum Manövrieren. Zusätzlich sorgen Hingucker wie Hängebrücken über Schluchten oder Tempelruinen auf einer Waldlichtung für die richtige Atmosphäre. Damit es abseits der Straße genug Grün gibt, setzt Digital Illusions eine Pro-

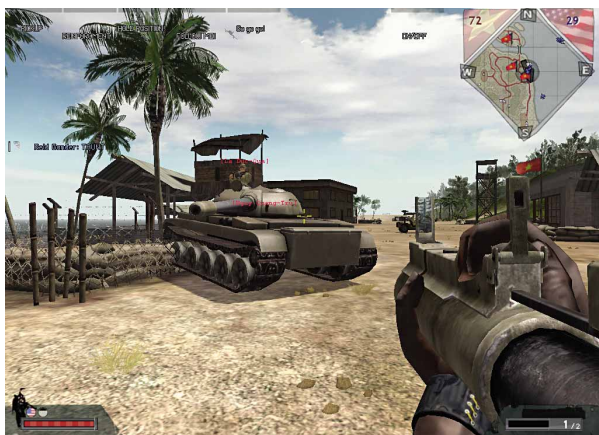


In den Stadt-Missionen kommt es oft zu erbitterten Nahkämpfen.



In manchen Vehikeln dürfen Trittbrettfahrer ihre Waffen abfeuern.





Panzerfaust-Schützen tragen zusätzlich ein MG mit sich herum.



An markanten Punkten lösen sie mit einem Schuss eine Falle aus.

gramm-Routine namens Undergrowth (Gestrüpp) ein. Die lässt fast überall kniehohes Gras wachsen, in dem sich vor allem Scharfschützen gut verstecken können.

### Technik gegen Guerillas

Anders als im Vorgänger spielt in den Gefechten das Terrain eine große Rolle. Wo ein Aufklärer in **Battlefield 1942** noch mit einem Feldstecher sämtliche Feinde auf zwei Kilometer auf-

spüren konnte, reicht die Sicht im Urwald wegen Gras, Ranken und Buschwerk manchmal keine zwei Meter weit.

Die beiden Kriegsparteien passen sich auf ihre Weise den neuen Gegebenheiten in **Battlefield Vietnam** an: Die USA setzen auf technische Überlegenheit und kontrollieren vor allem den Luftraum. Die Nordvietnamesische Armee (NVA) schickt dagegen ihre flinken Urwaldkämpfer. Im hohen Gras versteckt rob-

ben sie sich an die G.I.s heran, schlagen aus dem Hinterhalt zu und verschwinden wieder in die Büsche. Allerdings kann es in **Battlefield Vietnam** auch umgekehrt laufen: Ein Trupp US-Soldaten darf im Gras auf unachtsame NVA-Männer lauern. Wieder soll die Spielbarkeit deutlich vor dem Realismus stehen.

### Frische Rekruten

Neu in **Battlefield Vietnam** ist die veränderte Aufteilung der

Soldaten-Klassen. Aus Balancing-Gründen haben die Entwickler den Sanitäter gestrichen. Ab sofort gibt es nur noch vier Kategorien: Sturmsoldat, Aufklärer, Ingenieur und ein Spezialist für schwere Waffen. Damit es trotzdem spannend bleibt, bekommt jede der Klassen zwei individuelle Ausrüstungen, so genannte Kits. Ein US-Aufklärer hat zum Beispiel entweder ein automatisches Gewehr mit Zielfernrohr und

## TAKTIK-SHOOTER-CHECK

### BATTLEFIELD 1942 + ADDONS



Spielwelt/  
Szenario

Im Zweiten Weltkrieg erleben Sie als Alliierte oder Achsen-Soldat auf sehr großen Karten die wichtigsten Schlachten wie etwa die Landung in der Normandie.

Soldaten-  
Klassen

Fünf Klassen (Aufklärer, Panzerfaust-Schütze, Sturmsoldat, Sanitäter und Ingenieur) sorgen für taktischen Tiefgang und ideales Balancing auf den Karten.

Coolster  
Spiel-Modus

Im genialen Conquest-Modus schlagen sich zwei Parteien um Fahnenmasten, um einen Punktestand zu halten. Wer zuerst auf Null fällt, verliert die Runde.

Fahrzeuge

Satte 68 Vehikel kurven über die Schlachtfelder. Vom Jeep bis zum Flugzeugträger lassen sich alle Fahrzeuge intuitiv steuern.



### BATTLEFIELD VIETNAM



Als G.I. oder nordvietnamesischer Guerilla schlagen Sie sich durch den Urwald. Wie im Vorgänger besuchen Sie die berühmtesten Gefechts-Schauplätze, etwa Saigon.

Der Sanitäter aus dem Weltkriegsvorgänger ist nicht mehr dabei. Im Busch sind nur noch vier Klassen unterwegs, haben dafür aber zwei balancierte Ausrüstungs-Sets.

Der Evolution-Modus führt die Spielidee von Conquest fort: Nach der ersten Runde folgt ein Rückspiel auf einer modifizierten Version des gleichen Schlachtfeldes.

Im Dschungel soll es 26 Fahrzeuge geben. Flugzeugträger fehlen, dafür knattern jetzt Hubschrauber.



### STAR WARS BATTLEFRONT



Streng nach Film-Chronologie: Gungans kämpfen auf Naboo gegen die Handelsföderation. Später im Spiel kloppen sich Rebellen und Imperium, zum Beispiel auf Hoth.

Bisher sind noch nicht alle Klassen fertig. Besonders gut klingt der Rebellen-Spion, der sich als imperialer Soldat tarnt und so Basen infiltrieren oder Feindpositionen verraten kann.

In Galactic-Conquest kämpfen Sie in 30 Schlachten um die Eroberung einzelner Planeten und schließlich um die Herrschaft über die bekannte Star-Wars-Galaxis.

Wie in den Filmen rauschen Speeder-Bikes über Endor, AT-ST-Kampfläufer stampfen durch die Kampfzonen und X-Wings geben Luftunterstützung.



### JOINT OPERATIONS



Im Jahr 2006 erheben sich in Indonesien Separatisten gegen den westlichen Imperialismus. Elite-Einheiten legen den Aufständischen mit modernen Waffen das Handwerk.

Sechs Klassen sorgen für taktische Tiefe: Gewehrscütze, Ingenieur, Sani, Sniper, Schleispezialist und ein Mann für schwere Waffen mischen den indonesischen Urwald auf.

Attack and Defend: Ein Team muss mehrere Ziele zerstören, etwa eine Radar-Station oder ein Munitionslager. Das andere Team verteidigt die Anlagen gegen den Sturm.

Modernstes Kriegsgerät aus der Gegenwart: Humvees, Black-Hawk-Helis, Sandbuggys mit MG und sogar Hover-Craft-Transportboote erfordern taktisches Vorgehen.





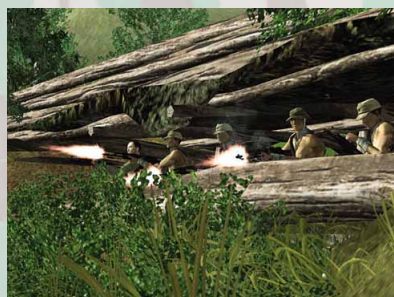
## OPERATION: FLAMING DART



Markus versenkt Patricks Landungsboot, denn auf dem Dampfer kehren G.I.s in die Schlacht zurück.



Patrick landet mit Helis, um die NVA-Basis zu erobern und einen Brückenkopf zu errichten.



Gegen Luftangriffe: Markus versteckt sich in Bunkern und überrascht Patrick aus dem Hinterhalt.



Mit Luftunterstützung geht es zum nächsten Flaggenpunkt. Markus flüchtet in die Büsche.



Im Rückspiel hat Markus aufgepasst und schickt Panzerfaust-Kämpfer gegen den Ausfall der US-Tanks.

Mit eigenen und geklauten Panzern vertreibt Sergeant Hartmann die Feinde vom letzten Flaggenpunkt.



Rauchgranaten im Rucksack, oder ein M40-Scharfschützengewehr und ein paar Handgranaten. Der NVA-Mann mit den schweren Waffen schleppt ein MG und wahlweise eine schlagkräftige Panzerfaust oder einen weniger effektiven Raketenwerfer nebst Zielfernrohr.

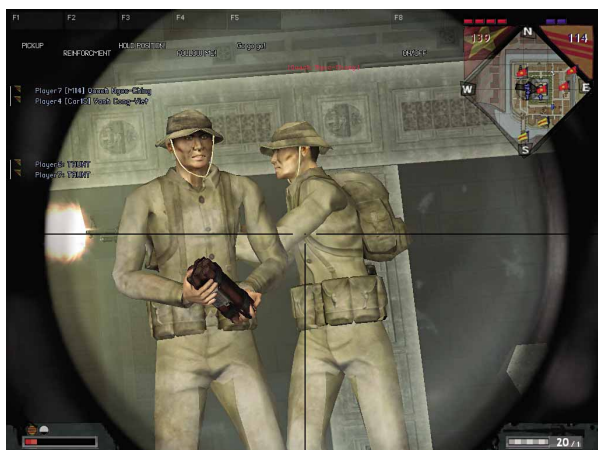
Durch die Waffen-Kits ist es noch wichtiger, die richtige Zusammensetzung von Truppen zu finden, da sie ganz neue Taktiken ermöglichen. Das Balancing klappte in unseren LAN-Partien bereits vorbildlich. Die Gefechte sind außerdem deutlich schneller als in **Battlefield 1942**.

## Maulwürfe mit Mörsern

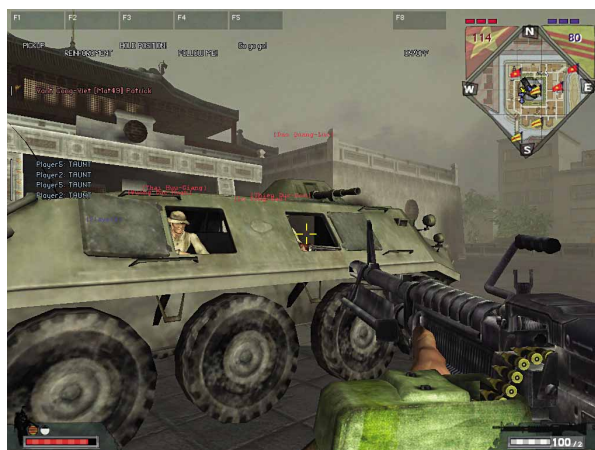
Ganz besondere Bedeutung haben die Ingenieure: Auf Seiten der NVA haben wir eine Schaufel im Gepäck, mit der sich auf der Karte Tunnel ausheben lassen. Die fungieren für die eigenen Soldaten als Einstiegs-

punkt, die der Gegner nicht auf den Maps sieht. Wenn die US-Truppen so einen Tunnel doch mal entdecken, können sie ihn durch Beschuss zerstören.

Dafür baut der Ami-Ingenieur Mörser auf der Karte auf. Ähnlich wie stationäre Geschütze darf die jeder Soldat benutzen. Sobald der



Scharfschützen haben in Vietnam auch automatische Waffen dabei.



Der NVA-Truppentransporter gleicht einer kleinen Festung.



Mörser leer geballert ist oder die Gegner an dieser Stelle vernichtet sind, kann der Ingenieur die Waffe wieder demontieren und an einen anderen Ort bringen.

### Haufenweise Blech

Eine der Hauptrollen in **Battlefield 1942** spielen die Fahrzeuge. Das gilt auch für den Nachfolger. Die Entwickler haben sich beim Fuhrpark von **Battlefield Vietnam** mächtig ins Zeug gelegt. Neben Panzern kurven auf beiden Seiten Jeeps mit aufmontiertem MG oder Raketenwerfer über die Karten.

Die neuen Stars im Fuhrpark sind die Helikopter. Mit diesen Panzerknackern lassen sich Flaggenpunkte leichter einnehmen und verteidigen. Besonderer Clou: Per Abschieppkette befördern die Piloten ein beliebiges Landfahrzeug direkt an die Front.

In unserer Preview-Version war die Steuerung der Hubschrauber noch schwieriger als brennende Stofftiere zu jonglieren. Wir hoffen, dass die Entwickler da kräftig nachbessern und sich an der vorbildlichen Heli-Steuerung von **Joint Operations** orientieren.

### Wander-Haltestellen

Neben den Helikoptern sollen vor allem so genannte mobile Einstiegspunkte für mehr taktische Tiefe sorgen. Genau wie an den Flaggen dürfen Soldaten hier nach dem Bildschirmtod in die Gefechte zurückkehren. Einer der mobilen Punkte (der Tunnel) befindet sich mit der Schaufel sozusagen im Rucksack jedes NVA-Ingenieurs. Die US-Truppen nutzen auf fast je-



Auch US-Truppen dürfen einen Hinterhalt im Buschwerk legen.

Hubschrauber sind extrem stark, aber schwer zu steuern.

der Karte eine nur per Hubschrauber transportierbare Palette mit Holzkisten. Trickreich: Der Kistenstapel lässt sich zum Beispiel hinter einer Tempelruine verstecken. Genau wie die Vietnamesen-Tunnel zerfällt der Bretterhaufen schon nach wenigen Treffern in seine Be-

standteile. Stabiler ist das Landungsboot der US-Truppen. Damit fallen die Amis ihren Gegnern auf Karten mit langen Flüssen oder Küstenstreifen in den Rücken. Zusätzlich ist das Boot, das an eine überdachte Badewanne erinnert, mit MGs und einer Kanone ausgerüstet.

Flaggen-Punkten. Bunker sind zerstört, und wo vorher noch Fahrzeuge standen, klaffen tiefe Bombenkrater. Die Punkte, die das siegreiche Team auf der ersten Karte bei Match-Ende noch übrig hatte, werden außerdem auf das Startkonto in der Rückrunde aufgerechnet. PH



Nur für Könner: Per Kette schleppen wir einen Panzer zur Front.

### Schlachten mit Rückspiel

Frischen Wind für Multiplayer-Partien soll der so genannte Evolution-Modus bringen. Dazu haben die Entwickler von einer Kampfregion zwei Versionen gebastelt. Auf der ersten findet zum Beispiel der Sturm der NVA-Truppen auf eine US-Basis statt. Sobald das Match vorbei ist, werden alle Punktstände der Spieler gespeichert und die zweite Variante geladen. Auf der ist die Basis dann in vietnamesischer Hand – mit anders verteilten

#### BATTLEFIELD VIETNAM

Genre: Taktik-Shooter  
Termin: März 2004  
Entwickler: Digital Illusions  
Potenzial: Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: Als Battlefield-1942-Veteran finde ich mich auf den neuen Schlachtfeldern sofort zu recht. Die überarbeiteten Klassen machen Sinn – endlich kann ich auch als Ingenieur eine Partie kippen. Die Schlachten sind schneller und actionreicher als im Vorgänger. Daher dürfte ein Bug-freies Battlefield Vietnam die neue Multiplayer-Referenz werden. «



► CD: Video-Special

► DVD: interaktive Preview

► AB-16-DVD: interaktive Preview

► AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie